
WARHAMMER
40,000
CODEX
TIRÁNIDOS
-CARTAS DE UNIDADES-

INSTRUCCIONES

Este documento contiene todo lo necesario para imprimir las cartas de unidades correspondientes al Codex: Tiránidos. Para optimizar la impresión de las mismas, vamos a darte unos breves consejos sobre los parámetros que debes ajustar a la hora de imprimir este PDF en el menú de impresión de Adobe.

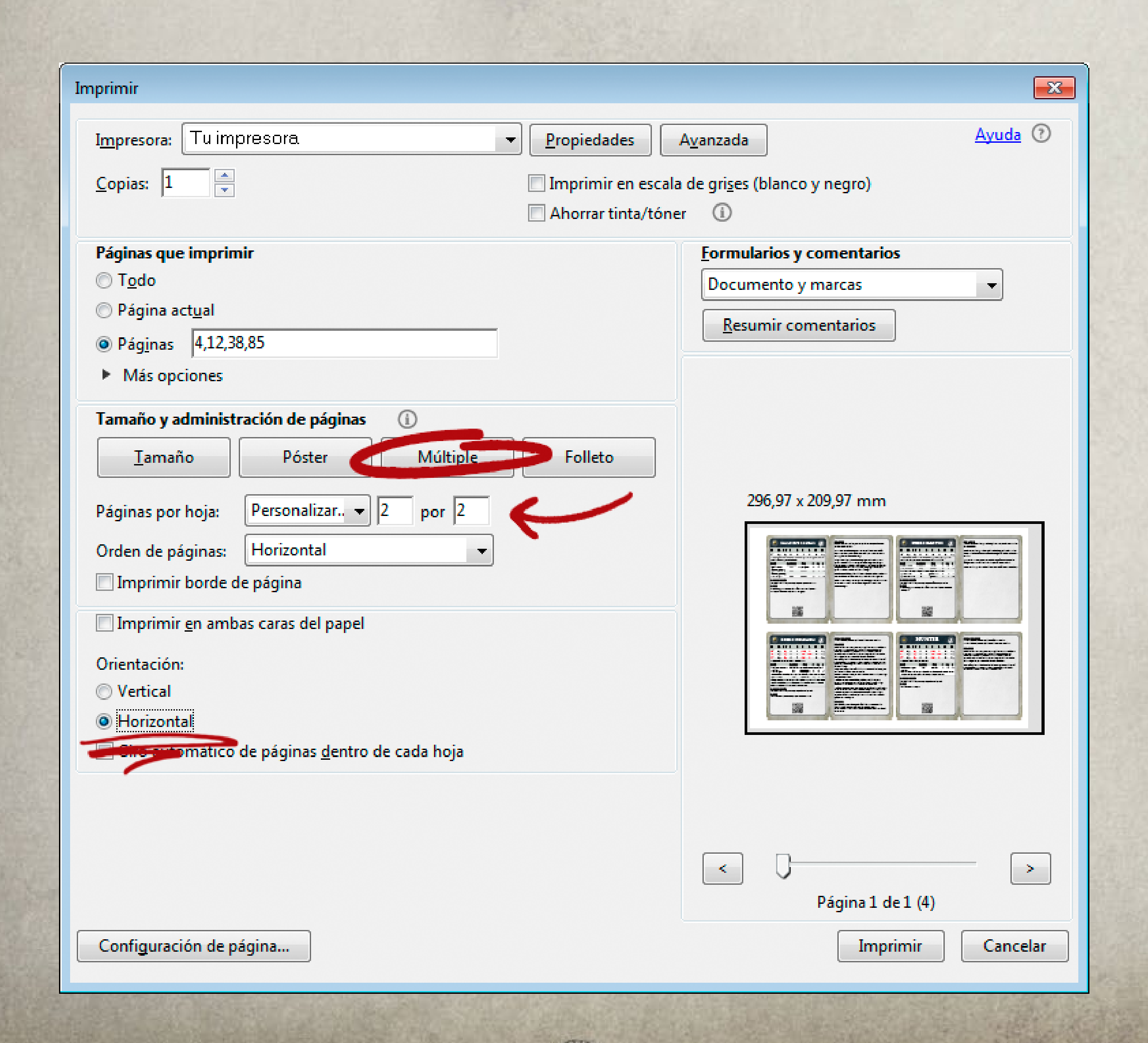
Las cartas están diseñadas para poder imprimir cuatro diseños distintos en una misma hoja de papel tamaño A4. Estas cartas están pensadas para complementar el modo narrativo de Warhammer 40,000, por lo que no muestran el valor en puntos de la miniatura, tan sólo sus Puntos de Poder.
Del mismo modo, el equipo o armamento que se muestra en estas cartas, es el que viene de base con la miniatura; cualquier equipo que se considere “opcional” se representará mediante las cartas que podrás encontrar en el volumen “Codex: Tiránidos - Cartas de Equipo”

El diseño está ideado para imprimir las dos caras de la carta, para luego doblar por el eje central, conformando así cartas de tamaño “Poker” o “Magic”.
Pero eres libre de imprimirlas a tu gusto, por ejemplo, en tamaño cuartilla. También puedes optar por no doblarlas, y tener una ficha con todas las características de la miniatura en una misma cara.

En las páginas siguientes, encontrarás un índice, en el que se indica en qué página de este documento se encuentra cada carta de unidad, con lo que tan sólo tendrás que seleccionar qué unidades (páginas) quieres imprimir en el menú de impresión.

Tendrás que configurar la orientación del papel en modo horizontal (apaisado) y, en la sección “Tamaño y administración de páginas” del menú de impresión de Adobe, seleccionar la opción “Múltiple”.
Asimismo, deberás seleccionar la opción “2 por 2” en el campo “Páginas por hoja”. De este modo, aprovecharás al máximo cada hoja de papel.

Aquí abajo te dejamos un ejemplo de cómo debería quedar el panel de opciones de impresión.



ÍNDICE





MAQUETADO Y REVISADO POR:

David Martínez Bueno

Ricardo “Vicius”Rodríguez Prieto

Rubén Martínez

Jordi Arias García





LIDER DE PROGENIE

8 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8”	2+	-	5	5	6	6	10	4+

Equipo: Garras Aceradas Monstruosas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras Aceradas Monstruosas	Combate	Combate	Port.	-3	1D3
Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma. Además por cada 6+ para herir con esta arma resuelve ese impacto con FP -6 y Daño 3.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, GENESTEALER, PSÍQUICO, SINAPSIS, LIDER DE PROGENIE



HABILIDADES

Sinapsis: Las unidades <**FLOTA ENJAMBRE**> superan automáticamente los chequeos de moral a 12” o menos de cualquier unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad.

Sombra en la Disformidad: Los **PSÍQUICOS** enemigos a 18” o menos de alguna unidad con esta habilidad restan 1 a todos sus chequeos psíquicos. No afecta a **PSÍQUICOS TIRÁNIDOS**.

Reflejos relámpago: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

Rápido y letal: Esta miniatura puede cargar aunque haya Avanzado en su turno.

Telepatía de progenie: Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar en la fase de combate de las unidades <**FLOTA ENJAMBRE**> **GENESTEALER** a 6” o menos de algún <**FLOTA ENJAMBRE**> Líder de Progenie amigo.

PSÍQUICO

Un Líder de Progenie puede intentar manifestar un poder psíquico en cada fase psíquica amiga, e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina de la Mente Enjambre (pág. 73).

TIRANO DE ENJAMBRE

9 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
9”/16”	2+	3+	6	7	7-12	4	10	3+
7”/12”	3+	3+	6	7	4-6	4	10	3+
5”/8”	4+	4+	6	7	1-3	4	10	3+

Equipo: Dos pares de Garras Afiladas Monstruosas y Cola con Pinza Prensil.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras Afiladas Monstruosas	Combate	Combate	Port.	-3	3
Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de Garras Afiladas Monstruosas puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.					
Cola con Pinza Prensil	Combate	Combate	Port.	0	1D3
Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Esto es adicional a los otros ataques del portador.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

PERSONAJE, MONSTRUO, PSÍQUICO, SINAPSIS, TIRANO DE ENJAMBRE



OPCIONES DE EQUIPO

- Puede cambiar una de sus **Garras Afiladas Monstruosas** con un objeto de la lista *Biocañones Monstruosos* o *Bioarmas Monstruosas*.
- Puede cambiar ambos pares de **Garras Afiladas Monstruosas** por dos objetos de la lista de *Biocañones Monstruosos*, o de la lista de *Bioarmas Monstruosas*, o por un objeto de cada lista.
- Esta miniatura puede tener alas (**+2 P.P.**). En ese caso su atributo de Movimiento es el segundo valor indicado en la tabla de daño y gana la clave **VOLAR**.
- Esta miniatura puede tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.

HABILIDADES

Sombra en la Disformidad: Los **PSÍQUICOS** enemigos a 18” o menos de alguna unidad con esta habilidad restan 1 a todos sus chequeos psíquicos. No afecta a **PSÍQUICOS TIRÁNIDOS**.

Sinapsis: Las unidades **<FLOTA ENJAMBRE>** superan automáticamente los chequeos de moral a 12” o menos de cualquier unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** con esta habilidad.

La voluntad de la Mente Enjambre: El alcance de su habilidad Si- napsis es 18” en lugar de 12”.

Lanzarse en picado: Si tiene alas, puedes dejarlo en reserva en vez de desplegarlo. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento, puedes despliégarlo en cualquier punto de la mesa a más de 9” de toda miniatura enemiga.

Espasmos agónicos: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 cada unidad a 3” o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Barrera psíquica: Tiene una salvación invulnerable de 4+.

PSÍQUICO

Un Tirano de Enjambre puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica amiga, e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina de la Mente Enjambre (pág. 73).



SEÑOR DE LA HORDA

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
9”	2+	3+	8	7	7-12	6	10	3+
7”	2+	3+	7	7	4-6	5	10	3+
5”	2+	3+	6	7	1-3	4	10	3+

Equipo: Sables Óseos y Cola con Pinza Prensil. Solo puedes incluir una miniatura como esta en tu ejército.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Sables Óseos	Combate	Combate	Port.	-3	3
Cada vez que saques un 6+ en la tirada para herir con esta arma la unidad objetivo sufrirá una herida mortal adicional a todo daño sufrido.					
Cola con Pinza Prensil	Combate	Combate	Port.	0	1D3
Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Esto es adicional a los otros ataques del portador.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

PERSONAJE, MONSTRUO, TIRANO DE ENJAMBRE, PSÍQUICO, SINAPSIS, SEÑOR DE LA HORDA



HABILIDADES

Sombra en la Disformidad: Los **PSÍQUICOS** enemigos a 18” o menos de alguna unidad con esta habilidad restan 1 a todos sus chequeos psíquicos. No afecta a **PSÍQUICOS TIRÁNIDOS**.

Sinapsis: Las unidades **<FLOTA ENJAMBRE>** superan automáticamente los chequeos de moral a 12” o menos de cualquier unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** con esta habilidad.

Barrera psíquica: El Señor de la Horda tiene una salvación invulnerable de 4+.

Parar golpes: Suma 1 a las tiradas de salvación invulnerable del **SEÑOR DE LA HORDA** contra las heridas infligidas por armas de combate.

Comandante del enjambre: En cada una de tus fases de disparo puedes elegir una unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** amiga a 6” o menos del **SEÑOR DE LA HORDA**. Esa unidad puede moverse (y Avanzar) como si fuera la fase de movimiento, en lugar de disparar.

La voluntad de la Mente enjambre: El alcance de su habilidad Sinapsis es 18” en lugar de 12”.

Espasmos agónicos: Si las heridas de Esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6, se retuerce entre espasmos de agonía, y cada unidad a 3” o menos sufre 1D3 heridas mortales.

PSÍQUICO

El Señor de la Horda puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica amiga, e intentar negar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina de la Mente Enjambre (pág. 73).



TIRÁNIDO PRIME

6 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6"	2+	3+	5	5	6	4	10	3+

Equipo: Garras Afiladas y Devorador.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Devorador	18"	Asalto 3	4	0	1
Garras Afiladas	Combate	Combate	Port.	0	1

Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de Garras Afiladas puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, SINAPSIS, TIRÁNIDO PRIME



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar su **Devorador** por un objeto de la lista de *Bioarmas Básicas* o *Bioarmas de Combate*.
- Esta miniatura puede cambiar su **Garras Afiladas** por un objeto de la lista de *Bioarmas de Combate*.
- Esta miniatura puede tener **Garras Garfio**.
- Esta miniatura puede tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.

HABILIDADES

Sombra en la Disformidad: Los **PSÍQUICOS** enemigos a 18" o menos de alguna unidad con esta habilidad restan 1 a todos sus chequeos psíquicos. No afecta a **PSÍQUICOS TIRÁNIDOS**.

Sinapsis: Las unidades <**FLOTA ENJAMBRE**> superan automáticamente los chequeos de moral a 12" o menos de cualquier unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad.

Guerrero alfa: Puedes sumar 1 a todas las tiradas para impactar de las unidades **GUERRERO TIRÁNIDO** <**FLOTA ENJAMBRE**> dentro de 6" de cualquier Tiránido Prime <**FLOTA ENJAMBRE**> amigo.



NEURÓTROPO



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
5”	4+	3+	4	4	5	1	9	5+

Equipo: Garras y Dientes.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras y Dientes	Combate	Combate	Port.	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

PERSONAJE, VOLAR, INFANTERÍA, ZOÁNTROPO, PSÍQUICO, SINAPSIS, NEURÓTROPO



HABILIDADES

Sombra en la Disformidad: Los **PSÍQUICOS** enemigos a 18” o menos de alguna unidad con esta habilidad restan 1 a todos sus chequeos psíquicos. No afecta a **PSÍQUICOS TIRÁNIDOS**.

Sinapsis: Las unidades **<FLOTA ENJAMBRE>** superan automáticamente los chequeos de moral a 12” o menos de cualquier unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** con esta habilidad.

Sanguijuela espiritual: Cada vez que un Neurótropo elimina a una miniatura enemiga usando el poder psíquico *Castigo*, puedes curar una herida a una unidad **<FLOTA ENJAMBRE> ZOÁNTROPO** amiga a 6” o menos.

Campo de disformidad: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 3+.

Acumulación de disformidad: Puedes repetir los 1 en los chequeos psíquicos de las unidades **<FLOTA ENJAMBRE> ZOÁNTROPO** amigas a 6” o menos de esta miniatura.

PSÍQUICO

Un Neurótropo puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica amiga, e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina de la Mente Enjambre (pág. 73).



TERVIGÓN

13 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8”	4+	4+	7	8	8-14	3	9	3+
6”	5+	5+	7	8	4-7	3	9	3+
4”	5+	6+	7	8	1-3	3	9	3+

Equipo: Grandes Garras Afiladas. También puede disparar Andanada de Espinas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Andanada de Espinas	24”	Asalto 4	5	-1	1
Grandes Garras Afiladas	Combate	Combate	Port.	-3	1D6
Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de Grandes Garras Afiladas puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

PERSONAJE, MONSTRUO, PSÍQUICO, SINAPSIS, TERVIGÓN



OPCIONES DE EQUIPO

- Puede cambiar su **Grandes Garras Afiladas** por **Grandes Garras Trituradoras**.
- Puede tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.

HABILIDADES

Sombra en la Disformidad: Los **PSÍQUICOS** enemigos a 18” o menos de alguna unidad con esta habilidad restan 1 a todos sus chequeos psíquicos. No afecta a **PSÍQUICOS TIRÁNIDOS**.

Sinapsis: Las unidades **<FLOTA ENJAMBRE>** superan automáticamente los chequeos de moral a 12” o menos de cualquier unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** con esta habilidad.

Instigador de progenie: Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar en la fase de disparo de las unidades de **<FLOTA ENJAMBRE> TERMAGANTE** amigas a 6” o menos de esta miniatura.

Retroceso sináptico: Si las heridas de un Tervigón se reducen a 0, tira un 1D6 antes de retirarla del campo de batalla. Cada unidad de **TERMAGANTES <FLOTA ENJAMBRE>** amiga a 6” o menos de ella sufre de inmediato un número de heridas mortales igual al resultado.

Engendrar Termagantes: Al inicio de tu fase de movimiento, un Tervigón puede engendrar Termagantes. Si lo hace, añade una nueva unidad de 10 Termagantes a tu ejército; despliégala de modo que quede por completo a 6” del Tervigón y a más de 1” de todo enemigo. Todas estas miniaturas están armadas con Perforacarnes. Como alternativa, puedes reponer hasta 10 miniaturas que hayan sido eliminadas de una unidad de Term agantes de tu ejército que esté a 6” o menos del Tervigón; sitúalas a 6” o menos del Tervigón y a más de 1” de todo enemigo. Sólo puedes reponer miniaturas armadas con Perforacarnes. Toda miniatura que no puedas desplegar se descarta.

PSÍQUICO

Un Tervigón puede intentar manifestar un poder psíquico en cada fase psíquica amiga, e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Conoce el Poder psíquico *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina de la Mente Enjambre (pág. 73).



VIEJO UN OJO



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
7”	3+	-	7	7	9	5	7	3+

Equipo: Garras Trituradoras Monstruosas, Garras Afiladas Monstruosas y Cola Guadaña. Solo puedes incluir una miniatura como esta en tu ejército.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras Trituradoras Monstruosas	Combate	Combate	x2	-3	3
Al atacar con este arma resta 1 a las tiradas para impactar.					
Garras Afiladas Monstruosas	Combate	Combate	Port.	-3	3
Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar con esta arma.					
Cola Guadaña	Combate	Combate	4	-1	1
Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Haz 1D3 tiradas para impactar con esta arma en vez de una. Esto es adicional a los otros ataques del portador.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

PERSONAJE, MONSTRUO, CARNIFEX, VIEJO UN OJO



HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Ariete inmortal: Tira 1D6 cuando Viejo Un Ojo termine su movimiento de carga; con un 4+, una unidad enemiga a 1” o menos sufre 1D3 herida mortal. Además, en el turno en el que haya cargado, suma 1 a todas las tiradas para impactar de Viejo Un Ojo en la fase de combate.

BESTIA alfa: Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar en la fase de combate de las unidades <**FLOTA ENJAMBRE**> **CARNIFEX** amigas a 6” o menos de esta miniatura.

Furia homicida: Cada vez que obtengas un 6+ en una tirada para impactar, Viejo Un Ojo puede hacer de inmediato 1 ataque más con esa arma contra el mismo blanco (excepto con la Cola Guadaña). Los ataques adicionales no generan más ataques adicionales.

Regeneración: Al inicio de cada uno de tus turnos, esta miniatura se cura una herida perdida.



GUERREROS TIRÁNIDOS

5 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	3+	4+	4	4	3	3	9	4+

Composición: 3 Guerreros Tiránidos.

Miniaturas adicionales: Hasta 3 Guerreros Tiránidos adicionales **(+4 P.P.)**, o hasta 6 Guerreros Tiránidos adicionales **(+8 P.P.)**.

Equipo: Un par de Garras Afiladas y Devorador.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Devorador	18”	Asalto 3	4	0	1
Garras Afiladas	Combate	Combate	Port.	0	1

Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de Garras Afiladas puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, SINAPSIS, GUERREROS TIRÁNIDOS



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar su **Devorador** por un objeto de la lista de *Bioarmas Básicas* o *Bioarmas de Combate*.
- Cualquier miniatura puede cambiar sus **Garras Afiladas** por un objeto de la lista de *Bioarmas de Combate*.
- Por cada tres miniaturas en la unidad, una miniatura puede cambiar su **Devorador** por un un objeto de la lista de *Biocañones Básicos*.
- Todas las miniaturas de la unidad pueden tener **Garras Garfio**.
- Todas las miniaturas de la unidad pueden tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.

HABILIDADES

Sinapsis: Las unidades <**FLOTA ENJAMBRE**> superan automáticamente los chequeos de moral a 12” o menos de cualquier unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad.

Sombra en la disformidad: Los **PSÍQUICOS** enemigos a 18” o menos de alguna unidad con esta habilidad restan 1 a todos sus chequeos psíquicos. No afecta a **PSÍQUICOS TIRÁNIDOS**.

Sombra en la disformidad: Los **PSÍQUICOS** enemigos a 18” o menos de alguna unidad con esta habilidad restan 1 a todos sus chequeos psíquicos. No afecta a **PSÍQUICOS TIRÁNIDOS**.



GENESTEALERS

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8”	3+	4+	4	4	1	3	9	5+

Composición: 5 Genestealers.

Miniaturas adicionales: Hasta 5 Genestealers adicionales **(+4 P.P.)**, o hasta 10 Genestealers adicionales **(+8 P.P.)**, o hasta 15 Genestealers adicionales **(+12 P.P.)**.

Equipo: Garras Aceradas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras Aceradas	Combate	Combate	Port.	-1	1
Cada vez que saques un 6+ en la tirada para herir con esta arma se resolverá con FP -4.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, GENESTEALERS



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura también puede tener un par de **Garras Afiladas**.
- Por cada cuatro miniaturas en la unidad, una puede tener **Garras Garfio** y/o una miniatura puede tener **Fauces Ácidas**.
- Todas las miniaturas de la unidad pueden tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Caparazones Reforzados**.

HABILIDADES

Torbellino de garras: Si la unidad consta de 10 o más miniaturas, los Genestealers tienen 4 Ataques en lugar de 3.

Reflejos relámpago: Estas miniaturas tienen una salvación invulnerable de 5+.

Rápido y letal: Los Genestealers pueden cargar aunque hayan Avanzado en su turno.

Caparazones Reforzados: Los Genestealers con Caparazones Reforzados tienen una característica de Salvación de 4+ pero pierden la habilidad Rápido y letal.

Infestación: Durante el despliegue, si tu ejército incluye alguna unidad de Genestealers, puedes situar hasta cuatro nodos de infestación en cualquier punto de tu zona de despliegue. Luego, cualquier unidad de Genestealers puede acechar en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Si en algún momento hay una miniatura enemiga a 9” o menos de un nodo de infestación, este es destruido y retirado del campo de batalla. Mientras queden nodos de infestación amigos sobre el campo de batalla, esta unidad puede dejar de acechar al final de tu fase de movimiento; sitúala enteramente a 6” o menos de un nodo de infestación amigo y luego retira dicho nodo. Si esta unidad sigue acechando cuando se retire el último nodo de infestación, se considera eliminada.



TERMAGANTES

3 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	4+	4+	3	3	1	1	5	6+

Composición: 10 Termagantes.

Miniaturas adicionales: Hasta 10 Termagantes adicionales **(+3 P.P.)**, o hasta 20 Termagantes adicionales **(+6 P.P.)**.

Equipo: Perforacarne.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Perforacarne	12”	Asalto 1	4	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, TERMAGANTES



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar su **Perforacarne** por un **Devorador** o un **Lanzadardos**.
- Todas las miniaturas de la unidad pueden tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Tormenta de munición viviente: Si esta unidad consta de 20 o más miniaturas, puedes repetir las tiradas de 1 para herir cuando dispara.



HORMAGANTES

3 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8"	4+	4+	3	3	1	2	5	6+

Composición: 10 Hormagantes.

Miniaturas adicionales: Hasta 10 Hormagantes adicionales **(+3 P.P.)**, o hasta 20 Hormagantes adicionales **(+6 P.P.)**.

Equipo: Un par de Garras Afiladas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras Afiladas	Combate	Combate	Port.	0	1
Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar con esta arma.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, HORMAGANTES



OPCIONES DE EQUIPO

- Todas las miniaturas de la unidad pueden tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24" o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Salto: Esta unidad puede mover hasta 6" cuando se une al combate y cuando consolida.

Enjambre hambriento: Si esta unidad consta de 20 o más miniaturas, puedes repetir las tiradas de 1 para herir cuando lucha.



ENJAMBRES DEVORADORES

2 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	5+	5+	3	3	3	4	4	6+

Composición: 3 Enjambres Devoradores.

Miniaturas adicionales: Hasta 3 Enjambres Devoradores adicionales **(+2 P.P.)**, o hasta 6 Enjambres Devoradores adicionales **(+3 P.P.)**.

Equipo: Garras y Dientes.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras y Dientes	Combate	Combate	Port.	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

HORDA, ENJAMBRES DEVORADORES



OPCIONES DE EQUIPO

- Todas las miniaturas de la unidad también pueden tener **Escupedardos**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Excavadores: Durante el despliegue, puedes dejar la unidad de Enjambres Devoradores bajo tierra en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento, puede abrirse paso excavando hasta el campo de batalla; despliégala en cualquier punto a más de 9” de toda miniatura enemiga.



GUARDIA TIRÁNIDO

7 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	LD	SV
7”	3+	4+	5	5	3	3	6	3+

Composición: 3 Guardias Tiránidos.

Miniaturas adicionales: Hasta 3 Guardias Tiránidos adicionales **(+6 P.P.)**.

Equipo: Garras Aceradas y Garras Afiladas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras Aceradas	Combate	Combate	Port.	-1	1
Cada vez que saques un 6+ en la tirada para herir con esta arma se resolverá con FP -4.					
Garras Afiladas	Combate	Combate	Port.	0	1
Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, GUARDIA TIRÁNIDO



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar su **Garras Afiladas** por **Garras Trituradoras** o un **Látigo Orgánico y Espada Ósea**.
- Todas las miniaturas de la unidad pueden tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Furia ciega: Si un Tirano de Enjambre <**FLOTA ENJAMBRE**> amigo es eliminado a 6” o menos de esta unidad, cada miniatura de esta unidad suma 1 a su atributo Ataques desde el final de ese turno, hasta el final de la batalla.

Muralla: Tira 1D6 cada vez que un Tirano de Enjambre <**FLOTA ENJAMBRE**> amigo pierda una herida a 3” o menos de esta unidad, con un 2+ una miniatura de esta unidad puede interceptar el ataque. El Tirano de Enjambre no pierde dicha herida, pero esta unidad sufre una herida mortal.



GUARDIA DE ENJAMBRE

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
5”	4+	3+	4	5	3	2	7	4+

Composición: 3 Guardias de Enjambre.

Miniaturas adicionales: Hasta 3 Guardias de Enjambre adicionales (**+6 P.P.**).

Equipo: Cañón Empalador.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Cañón Empalador	36”	Pesada 2	8	-2	1D3
Esta arma puede elegir como blanco a unidades no visibles para el tirador. Además las unidades objetivo de esta arma no se benefician de la cobertura en sus tiradas de salvación.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, GUARDIA DE ENJAMBRE



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar su **Cañón Empalador** por un **Cañón de Choque**.
- Todas las miniaturas de la unidad pueden tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
9”	2+	4+	6	4	4	3	9	5+

Equipo: Garras Garfio, Garras Prensiles y Garras Aceradas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras Garfio	6”	Asalto 2	Port.	0	1
Esta arma puede disparar estando a 1” o menos de una unidad enemiga y puede tener como blanco a unidades enemigas a 1” o menos de unidades amigas.					
Garras Prensiles	Combate	Combate	Port.	-1	2
Garras Aceradas	Combate	Combate	Port.	-1	1
Cada vez que saques un 6+ en la tirada para herir con esta arma se resolverá con FP -4.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, LÍCTOR



HABILIDADES

Escamas camaleónicas: Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar que tengan como blanco a esta miniatura. Además si esta miniatura se beneficia de cobertura, suma 2 en vez de 1 a sus tiradas de salvación.

Cazador oculto: Durante el despliegue, un Líctor puede permanecer escondido en lugar de desplegarlo en el campo de batalla. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento, el Líctor puede salir de su escondite; despliégalo en cualquier punto de la mesa a más de 9” de toda miniatura enemiga. Puedes repetir la tirada de distancia de carga del Líctor el turno en que use esta habilidad para llegar al campo de batalla.



MUERTE SILENCIOSA

5 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
9"	2+	4+	6	4	6	4	10	5+

Equipo: Garras Garfio, Garras Prensiles y Garras Aceradas. Sólo puedes tener una miniatura como esta en tu ejército.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras Garfio	6"	Asalto 2	Port.	0	1
Esta arma puede disparar estando a 1" o menos de una unidad enemiga y puede tener como blanco a unidades enemigas a 1" o menos de unidades amigas.					
Garras Prensiles	Combate	Combate	Port.	-1	2
Garras Aceradas	Combate	Combate	Port.	-1	1
Cada vez que saques un 6+ en la tirada para herir con esta arma se resolverá con FP -4.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, LÍCTOR, MUERTE SILENCIOSA



HABILIDADES

Piel camaleónica superior: Tu oponente resta 2 a las tiradas para impactar que tengan como blanco a Muerte S ilenciosa. Además si Muerte Silenciosa se beneficia de cobertura, suma 2 en vez de 1 a sus tiradas de salvación.

¡Va a por mí!: Al inicio de la primera ronda de batalla, pero antes del primer turno, elige un **PERSONAJE** del ejército enemigo. Puedes repetir las tiradas para impactar y herir en la fase de combate de los ataques de Muerte Silenciosa que tengan como blanco a ese **PERSONAJE**.

Cazador oculto: Durante el despliegue, Muerte Silenciosa puede permanecer escondido en lugar de desplegarlo en el campo de batalla. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento, Muerte Silenciosa puede salir de su escondite; despliégalo en cualquier punto de la mesa a más de 9" de toda miniatura enemiga. Puedes repetir la tirada de distancia de carga de Muerte Silenciosa el turno en que use esta habilidad para llegar al campo de batalla.



ZOÁNTROPOS

6 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
5”	4+	3+	4	4	3	1	9	5+

Composición: 3 Zoántropos.

Miniaturas adicionales: Hasta 3 Zoántropos adicionales **(+2 P.P.)**.

Equipo: Garras y Dientes.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras y Dientes	Combate	Combate	Port.	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, VOLAR, PSÍQUICO, SINAPSIS, ZOÁNTROPOS



HABILIDADES

Sombra en la Disformidad: Los **PSÍQUICOS** enemigos a 18” o menos de alguna unidad con esta habilidad restan 1 a todos sus chequeos psíquicos. No afecta a **PSÍQUICOS TIRÁNIDOS**.

Sinapsis: Las unidades <**FLOTA ENJAMBRE**> superan automáticamente los chequeos de moral a 12” o menos de cualquier unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad.

Campo de disformidad: Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 3+.

Rayo disforme: Cuando esta unidad manifiesta el poder psíquico *Castigo*, su alcance es de 24” en vez de 18”. Además, si al manifestar el poder esta unidad consta de 4 o 5 miniaturas, el blanco sufre 1D3 heridas mortales adicionales; o 3 heridas mortales adicionales si consta de 6 Zoántropos.

PSÍQUICO

Esta unidad puede manifestar un poder psíquico en cada fase psíquica amiga e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Una unidad de 4 o más Zoántropos pueden en su lugar intentar manifestar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica amiga, e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina de la Mente enjambre (pág. 73).

Antes de manifestar o negar un poder psíquico con esta unidad, elige una de sus miniaturas; mide el alcance, visibilidad, etc., desde ella. Si la unidad sufre Peligros de la disformidad, sufre 1D3 heridas mortales, tal como se describe en las reglas básicas, pero cada unidad a 6” o menos sólo sufre daño si los Peligros de la disformidad han hecho que se elimine a la última miniatura de esta unidad.



MALECEPTOR

9 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
7"	4+	4+	7	7	7-12	3	9	3+
7"	5+	4+	6	7	4-6	3	9	3+
7"	6+	4+	5	7	1-3	3	9	3+

Equipo: Grandes Garras Afiladas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Grandes Garras Afiladas	Combate	Combate	Port.	-3	1D6

Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de Grandes Garras Afiladas puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, PSÍQUICO, SINAPSIS, MALECEPTOR



HABILIDADES

Sombra en la Disformidad: Los **PSÍQUICOS** enemigos a 18" o menos de alguna unidad con esta habilidad restan 1 a todos sus chequeos psíquicos. No afecta a **PSÍQUICOS TIRÁNIDOS**.

Sinapsis: Las unidades <**FLOTA ENJAMBRE**> superan automáticamente los chequeos de moral a 12" o menos de cualquier unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad.

Sobrecarga psíquica: En lugar de manifestar poderes psíquicos en tu fase psíquica, un Maleceptor puede liberar sus devastadores tentáculos psíquicos. Si lo hace, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 6" o menos, hasta el máximo de unidades que indica la tabla de daño (6 unidades para el primer perfil, 3 unidades para el segundo y 1D3 unidades para el tercero); con un 2+ el Maleceptor inflige 1 herida mortal a la unidad en cuestión, y con un 6 inflige a esa unidad 3 heridas mortales en vez de 1.

Barrera psíquica: Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

PSÍQUICO

Un Maleceptor puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica amiga, e intentar negar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y un poder psíquico de la disciplina de la Mente enjambre (pág. 73). Cuando un Maleceptor intente manifestar un poder psíquico, suma 1 a su chequeo psíquico.



VENÓNTROPOS

5 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
5”	4+	4+	4	4	3	2	5	5+

Composición: 3 Venóntropos.
Miniaturas adicionales: Hasta 3 Venóntropos adicionales **(+4 P.P.)**.
Equipo: Látigos Tóxicos.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Látigos Tóxicos (disparo)	6”	Asalto 2	Port.	0	1D3
Esta arma puede disparar estando a 1” o menos de una unidad enemiga y puede tener como blanco a unidades enemigas a 1” o menos de unidades amigas. Además puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma.					
Látigos Tóxicos (combate)	Combate	Combate	Port.	0	1D3
Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma. Una miniatura armada con esta arma siempre ataca en primer lugar en la fase de combate incluso si no ha cargado. Si el oponente también tiene unidades que han cargado o que tengan una habilidad similar los jugadores se alternan para elegir unidades con las que luchar empezando por el jugador cuyo turno está en curso.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, VOLAR, VENÓNTROPOS



HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Miasma tóxica: Al final de la fase de combate, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 1” o menos de algún Venóntropo; con un 5+, la unidad (o unidades) enemiga sufre 1 herida mortal.

Cobertura de esporas: Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar que tengan como blanco a unidades <**FLOTA ENJAMBRE**> que no sean **MONSTRUOS** a 6” o menos de algún Venóntropo <**FLOTA ENJAMBRE**> amigo. Además tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar de las armas a distancia que tengan como blancos a MONSTRUOS <**FLOTA ENJAMBRE**> a 6” o menos de alguna unidad de Venóntropos <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga que conste de 3 o más miniaturas. El alcance de ambos efectos aumenta a 9” si esta unidad consta de 6 miniaturas.



PIRÓVOROS

2 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
5”	4+	4+	5	4	4	2	5	4+

Composición: 1 Piróvoro.

Miniaturas adicionales: Hasta 1 Piróvoro adicional **(+2 P.P.)**, o hasta 2 Piróvoros adicionales **(+4 P.P.)**.

Equipo: Racha Llameante y Fauces Ácidas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Racha Llameante	10”	Asalto 1D6	5	-1	1
Esta arma impacta en el blanco automáticamente.					
Fauces Ácidas	Combate	Combate	Port.	-3	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, PIRÓVOROS



HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Sangre ácida: Cada vez que esta miniatura pierda una herida en la fase de combate tira un dado; con un 6, la unidad que ha infligido el daño sufre 1 herida mortal tras resolver todos sus ataques.

Volátil: Cuando un Piróvoro sea eliminado, tira 1D6; con 4+ explota en una lluvia de ácido, y la unidad enemiga más cercana a 3” o menos (si la hay) sufre una herida mortal.

HARÚSPEX

10 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
7”	4+	4+	7	8	7-13	4	6	3+
7”	4+	5+	6	8	4-6	4	6	3+
7”	5+	5+	5	8	1-3	4	6	3+

Equipo: Lengua Prensil, Fauces Voraces y Garras Acaparadoras.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Lengua Prensil	12”	Asalto 1	6	-3	1D3
Esta arma puede disparar estando a 1” o menos de una unidad enemiga y puede tener como blanco a unidades enemigas a 1” o menos de unidades amigas. Además el portador se cura 1 herida perdida cada vez que elimina a una miniatura usando esta arma.					
Fauces Voraces	Combate	Combate	Port.	-1	1D3
Haz 1D3 tiradas para impactar en vez de 1 por cada ataque con esta arma.					
Garras Acaparadoras	Combate	Combate	x2	-3	1D6

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, HARÚSPEX



HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Sangre ácida: Cada vez que esta miniatura pierda una herida en la fase de combate, tira un dado; con un 6, la unidad que ha infligido el daño sufre 1 herida mortal tras resolver todos sus ataques.

Espasmos agónicos: Si las heridas de un Harúspex se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6, se retuerce entre espasmos de agonía, y cada unidad a 3” o menos sufre 3 heridas mortales.

Hambre rapaz: Cada vez que el Harúspex elimina a una miniatura enemiga con sus Fauces Voraces, puede hacer de inmediato un ataque adicional con sus Garras Acaparadoras. Además, el Harúspex se cura 1 herida perdida al final de cada fase de combate en la que haya eliminado alguna miniatura con sus Fauces Voraces.



EL HORROR ROJO



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12”	3+	4+	5	5	6	4	7	4+

Equipo: Cola con Pinza Prensil y dos pares de Garras Afiladas. Solo puedes incluir una miniatura como esta en tu ejército.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Cola con Pinza Prensil	Combate	Combate	Port.	0	1D3
Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Esto es adicional a los otros ataques del portador.					
Garras Afiladas	Combate	Combate	Port.	0	1
Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de un par de Garras Afiladas puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, MÁNTIFEX, EL HORROR ROJO



HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

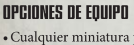
Muerte desde abajo: Durante el despliegue, el Horror Rojo puede permanecer bajo tierra en lugar de desplegarse. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento, el Horror Rojo puede abrirse paso excavando; despliégalo en cualquier punto de la mesa a más de 9” de toda miniatura enemiga.

Engullir: Si 4 o más ataques de sus Garras Afiladas impactan a la misma unidad, el Horror Rojo puede intentar engullir a una víctima entera en lugar de infligir daño del modo normal. Tira 1D6 y si el resultado es igual o mayor que el atributo Heridas más alto de la unidad, una miniatura de dicha unidad es eliminada.

Furia famélica: Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar en la fase de combate de las unidades **MANTÍFEX** <**FLOTA ENJAMBRE**> amigas a 6” o menos de esta miniatura.



ÉLITROS



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12”	3+	4+	4	4	3	3	9	4+

Composición: 3 Élitros.

Miniaturas adicionales: Hasta 3 Élitros adicionales **(+6 P.P.)**, o hasta 6 Élitros adicionales **(+12 P.P.)**.

Equipo: Devorador y Garras Afiladas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Devorador	18”	Asalto 3	4	0	1
Garras Afiladas	Combate	Combate	Port.	0	1

Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de Garras Afiladas puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS,<FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, VOLAR, ÉLITROS



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar su **Devorador** por un arma de la lista de *Bioarmas Básicas*.
- Cualquier miniatura puede cambiar sus **Garras Afiladas** por un arma de la lista de *Bioarmas de Combate*.
- Por cada tres miniaturas en esta unidad, una puede cambiar su **Devorador** por un arma de la lista de *Biocañones Básicos*.
- Todas las miniaturas de la unidad pueden tener **Garras Garfio**.
- Todas las miniaturas de la unidad pueden tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.

HABILIDADES

Sombra en la Disformidad: Los **PSÍQUICOS** enemigos a 18” o menos de alguna unidad con esta habilidad restan 1 a todos sus chequeos psíquicos. No afecta a **PSÍQUICOS TIRÁNIDOS**.

Sinapsis: Las unidades **<FLOTA ENJAMBRE>** superan automáticamente los chequeos de moral a 12” o menos de cualquier unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** con esta habilidad.



ENJAMBRE SEGADOR

2 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12”	5+	5+	3	3	3	4	4	6+

Composición: 3 Enjambres Segadores.

Miniaturas adicionales: Hasta 3 Enjambres Segadores adicionales **(+2 P.P.)**, o hasta 6 Enjambres Segadores adicionales **(+4 P.P.)**.

Equipo: Garras y Dientes.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras y Dientes	Combate	Combate	Port.	0	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

ENJAMBRE, VOLAR, ENJAMBRES SEGADORES



OPCIONES DE EQUIPO

- Todas las miniaturas de la unidad también pueden tener **Escupedardos**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.



GÁRGOLAS

3 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12”	4+	4+	3	3	1	1	5	6+

Composición: 10 Gárgolas.

Miniaturas adicionales: Hasta 10 Gárgolas adicionales **(+3 P.P.)**, o hasta 20 Gárgolas adicionales **(+6 P.P.)**.

Equipo: Perforacarne y Veneno Cegador.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Perforacarne	12”	Asalto 1	4	0	1
Veneno Cegador	Combate	Combate	3	0	1

Si una unidad enemiga sufre una herida no salvada con esta arma el oponente debe restar 1 a sus tiradas para impactar con esa unidad hasta el fin del turno.

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, VOLAR, GÁRGOLAS



HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Tormenta de munición viviente: Si esta unidad consta de 20 o más miniaturas, puedes repetir las tiradas de 1 para herir cuando dispara.

Lanzarse en picado: Durante el despliegue, esta unidad puede quedarse sujeta a un Harridan en vuelo en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. al final de cualquiera de tus fases de movimiento, esta unidad puede lanzarse en picado; despliégala en cualquier punto de la mesa a más de 9” de toda miniatura enemiga.



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
12"	3+	4+	4	4	3	4	5	5+

Composición: 3 Mantifexes.

Miniaturas adicionales: Hasta 3 Mantifexes adicionales **(+4 P.P.)**, o hasta 6 Mantifexes adicionales **(+8 P.P.)**.

Equipo: Dos pares de Garras Afiladas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras Afiladas	Combate	Combate	Port.	0	1
Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de un par de Garras Afiladas puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, MANTIFEXES



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar un par de **Garras Afiladas** por **Garras Aceradas**.
- Cualquier miniatura puede tener **Lanzadardos**, un **Devorador** o un **Escupemuerte**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** con esta habilidad que no esté a 24" o menos de una unidad **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Muerte desde abajo: Durante el despliegue, una unidad Mantifexes puede permanecer bajo tierra en lugar de desplegarla. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento, la unidad de Mantifexes puede abrirse paso excavando; despliégala en cualquier punto de la mesa a más de 9" de toda miniatura enemiga.



ESPORAS MUCÓLIDAS

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
3”	-	-	1	3	3	1	10	6+

Composición: 1 Espora Mucólida.

Miniaturas adicionales: Hasta 1 Espora Mucólida adicional **(+1 P.P.)**, o hasta 2 Esporas Mucólidas adicionales **(+2 P.P.)**.

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

VOLAR, ESPORAS MUCÓLIDAS



HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Descender flotando: Durante el despliegue, puedes dejar una unidad de Esporas Mucólidas en la atmósfera superior en lugar de desplegarla sobre el campo de batalla. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento puede descender; despliégala en cualquier punto de la mesa a más de 12” de toda miniatura enemiga.

Muerte flotante: Una Espora Mucólida explota si está a 3” o menos de alguna unidad enemiga al final de cualquier fase de carga. Cada vez que uns Espora Mucólida explote, tira 1D6; con un 1 no inflige daño, de 2 a 5 inflige 1D3 heridas mortales a la unidad enemiga más cercana y con un 6 inflige 1D6 heridas mortales a la unidad enemiga más cercana. Después la Espora Mucólida es eliminada.

Bombas vivientes: Esta unidad supera automáticamente los chequeos de moral. Además, no cuenta a efectos de las condiciones de victoria; es decir, que su destrucción nunca otorga puntos de victoria, no cuenta para el número de miniaturas que deben controlar un objetivo, ni tampoco para determinar si a un jugador le quedan miniaturas en el campo de batalla. Si juegas en modo equilibrado, la creación de nuevas Esporas Mucólidas es gratuita y no necesitas pagar su coste en puntos de tu reserva de puntos de refuerzos.



MINAS ESPORA

2 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
3”	-	-	1	1	1	1	10	7+

Composición: 3 Minas Espora.

Miniaturas adicionales: Hasta 3 Minas Espora adicionales **(+1 P.P.)**, o hasta 6 Minas Espora adicionales **(+2 P.P.)**.

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

VOLAR, MINAS ESPORA



HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Descender flotando: Durante el despliegue, puedes dejar una unidad de Minas Espora en la atmósfera superior en lugar de desplegarla sobre el campo de batalla. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento puede descender; despliégala en cualquier punto de la mesa a más de 12” de toda miniatura enemiga.

Muerte flotante: Una Mina Espora explota si está a 3” o menos de alguna unidad enemiga al final de cualquier fase de carga. Cuando una Mina Espora explota, tira 1D6; con un 1 no inflige daño, de 2 a 5 inflige 1 herida mortal a la unidad enemiga más cercana y con un 6 inflige 1D3 heridas mortales a la unidad enemiga más cercana. A continuación, la Mina Espora es eliminada.

Bombas vivientes: Esta unidad supera automáticamente los chequeos de moral. Además, no cuenta a efectos de las condiciones de victoria; es decir, que su destrucción nunca otorga puntos de victoria, no cuenta para el número de miniaturas que deben controlar un objetivo, ni tampoco para determinar si a un jugador le quedan miniaturas en el campo de batalla. Si juegas en modo equilibrado, la creación de nuevas Minas Espora es gratuita y no necesitas pagar su coste en puntos de tu reserva de puntos de refuerzos.



EXOCRINO

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6"	4+	4+	7	8	7-12	3	6	3+
6"	4+	5+	7	8	4-6	1D3	6	3+
6"	5+	5+	7	8	1-3	1	6	3+

Equipo: Cañón Bioplasmático y Robustas Extremidades.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Cañón Bioplasmático	36"	Pesada 6	7	-3	2
Robustas Extremidades	Combate	Combate	Port.	-1	2

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, EXOCRINO



HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24" o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Puntería simbiótica: Si esta miniatura no mueve en su fase de movimiento, puedes sumar 1 a sus tiradas para impactar en la fase de disparo siguiente. Si lo haces, no podrá cargar ese turno.

Bestia artillera: Si esta miniatura no mueve en tu fase de movimiento, puede disparar todas sus armas dos veces en tu fase de disparo.

Espasmos agónicos: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 se retuerce entre espasmos de agonía y cada unidad a 3" o menos sufre 1D3 heridas mortales.



TIRÁNOFEX

11 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6”	4+	4+	7	8	8-14	4	7	3+
6”	4+	5+	6	8	4-7	3	7	3+
6”	4+	5+	5	8	1-3	2	7	3+

Equipo: Chorro Ácido y Robustas Extremidades. También puede disparar Andanada de Espinas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Chorro Ácido	18”	Pesada 2D6	Port.	-1	1D3
Esta arma impacta en el blanco automáticamente.					
Andanada de Espinas	24”	Asalto 4	5	-1	1
Robustas Extremidades	Combate	Combate	Port.	-1	2

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, TIRÁNOFEX



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar su **Chorro Ácido** por una **Colmena Perforacarne** o un **Cañón Quebrantador**.
- Esta miniatura puede tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Biotanque: Esta miniatura no recibe el penalizador al impactar por mover y disparar armas Pesadas.

Bestia artillera: Si esta miniatura no mueve en tu fase de movimiento, puede disparar todas sus armas dos veces en tu fase de disparo.

Espasmos agónicos: Si las heridas de un Tiránofex se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 se retuerce entre espasmos de agonía y cada unidad a 3” o menos sufre 1D3 heridas mortales.



BIÓVOROS

2 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
5”	4+	4+	4	4	4	2	5	4+

Composición: 1 Bióvoro.

Miniaturas adicionales: Hasta 1 Bióvoro adicional **(+2 P.P.)**, o hasta 2 Bióvoros adicionales **(+4 P.P.)**.

Equipo: Lanzaminas Espora.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Lanzaminas Espora	48”	Pesada 1	-	-	-
Ver Lanzaminas Espora en el reverso.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

INFANTERÍA, BIÓVOROS

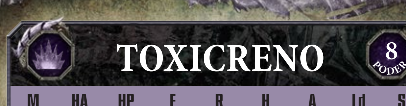


HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Lanzaminas Espora: Esta arma puede elegir como blanco a unidades no visibles para el tirador, pero no puede ser usada en Disparos defensivos. Cada vez que un Lanzaminas Espora impacte a su objetivo, tira 1D6; con un 1 no inflige daño, de 2 a 5 inflige 1 herida mortal y con un 6 inflige 1D3 heridas mortales.

Cada vez que una Lanzaminas Espora falle el blanco, sitúa una miniatura de Mina Espora en cualquier punto a 6” o menos del blanco y a más de 3” de toda miniatura enemiga (si no se puede desplegar de ese modo es destruida). A partir de entonces, sigue las mismas reglas que cualquier Mina Espora que sea parte de tu ejército (pág. 51 o consulta su carta), pero no puede ni mover ni cargar durante el turno en que ha sido situada.



TOXICRENO

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
8"	3+	4+	7	7	7-12	6	7	3+
8"	4+	4+	6	7	4-6	5	7	3+
8"	5+	4+	5	7	1-3	4	7	3+

Equipo: Esporas Asfixiantes y Grandes Látigos Tóxicos.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Esporas Asfixiantes	12"	Asalto 1D6	3	0	1D3
Puedes repetir las tiradas para herir fallidas. Las unidades objetivo de esta arma no se benefician de la cobertura en sus tiradas de salvación.					
Grandes Látigos Tóxicos (disparo)	8"	Asalto 1D6	Port.	-2	1D3
Esta arma puede disparar estando a 1" o menos de una unidad enemiga y puede tener como blanco a unidades enemigas a 1" o menos de unidades amigas. Además puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma.					
Grandes Látigos Tóxicos (combate)	Combate	Combate	Port.	-2	1D3
Puedes repetir las tiradas para herir fallidas. Siempre ataca en primer lugar en la fase de combate incluso si no ha cargado. Si el oponente también tiene unidades que han cargado o que tengan una habilidad similar, los jugadores se alternan para elegir unidades con las que luchar empezando por el jugador cuyo turno está en curso.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, TOXICRENO



HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24" o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Sangre ácida: Cada vez que esta miniatura pierda una herida en la fase de combate tira 1D6; con un 6, la unidad que ha infligido el daño sufre 1 herida mortal tras resolver todos sus ataques.

Miasma hipertóxica: Al final de la fase de combate, tira 1D6 por cada miniatura enemiga a 1" o menos de algún Toxicreno; con un 6, la unidad de dicha miniatura sufre una herida mortal.

Espasmos agónicos: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira un 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6, se retuerce entre espasmos de agonía, y cada unidad a 3" o menos sufre 3 heridas mortales.



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
7”	4+	4+	6	7	8	4	6	3+

Composición: 1 Carnifex.

Miniaturas adicionales: Hasta 1 Carnifex adicional **(+6 P.P.)**, o hasta 2 Carnifexes adicionales **(+12 P.P.)**.

Equipo: Dos pares de Garras Afiladas Monstruosas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Garras Afiladas Monstruosas	Combate	Combate	Port.	-3	3

Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de un par de Garras Afiladas Monstruosas puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, CARNIFEXES



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar su par de **Garras Afiladas Monstruosas** por un objeto de la lista de *Biocañones Monstruosos*.
- Cualquier miniatura puede cambiar ambos pares de **Garras Afiladas Monstruosas** por dos objetos de la lista de *Biocañones Monstruosos*.
- Cualquier miniatura puede cambiar un par de **Garras Afiladas Monstruosas** por **Garras Trituradoras Monstruosas**.
- Cualquier miniatura puede tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.
- Cualquier miniatura puede tener una de las siguientes: **Bioplasma**, **Sentidos Agudizados**, **Fauces Ácidas Monstruosas** o **Colmillos**.
- Cualquier miniatura puede tener una **Cola Guadaña** o una **Maza Ósea**.
- Cualquier miniatura puede tener **Dardos Dorsales** o **Quistes de Esporas**.
- Cualquier miniatura puede tener **Púas Quitinosas**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: (Ver pág. 34).

Ariete viviente: Tira 1D6 cuando un Carnífex termine su movimiento de carga; con un 4+, una unidad enemiga a 1” o menos sufre un herida mortal. Además, suma 1 a todas las tiradas para impactar en la fase de combate si ha cargado en ese turno.

Progenie monstruosa: Al desplegar esta unidad por primera vez sobre el campo de batalla, todas sus miniaturas deben situarse a 6” o menos de al menos otra miniatura de su unidad. A partir de entonces, cada una actúa como una unidad independiente y se la considera como tal.

Púas Quitinosas: Al final de la fase de combate, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 1” o menos de alguna miniatura con Púas Quitinosas; con un 6, la unidad sufre 1 herida mortal.

Sentidos Agudizados: Con esta habilidad tiene HP 3+.

Quistes de esporas: Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques a distancia que le tengan como blanco. Esto no es acumulativo con el penalizador de la habilidad Cobertura de esporas (pág. 47).

Colmillos: Puedes sumar 1 al atributo Ataques de un Carnífex con Colmillos en la fase de combate si ha cargado durante ese mismo turno.



ASESINO AULLANTE

6 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
7”	4+	4+	6	7	8	4	6	3+

Composición: 1 Asesino Aullante.

Miniaturas adicionales: Hasta 1 Asesino Aullante adicional **(+6 P.P.)**, o hasta 2 Asesinos Aullantes adicionales **(+12 P.P.)**.

Equipo: Aullido Bioplasmático y dos pares de Garras Afiladas Monstruosas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Aullido Bioplasmático	18”	Asalto 1D6	7	-4	1
Garras Afiladas Monstruosas	Combate	Combate	Port.	-3	3

Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de un par de Garras Afiladas Monstruosas puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, CARNIFEX, ASESINO AULLANTE



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.
- Cualquier miniatura puede tener **Quistes de Esporas**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Ariete viviente: Tira 1D6 cuando un Asesino Aullante termine su movimiento de carga; con un 4+, una unidad enemiga a 1” o menos sufre un herida mortal. Además, suma 1 a todas las tiradas para impactar en la fase de combate si ha cargado en ese turno.

Progenie monstruosa: Al desplegar esta unidad por primera vez sobre el campo de batalla, todas sus miniaturas deben situarse a 6” o menos de al menos otra miniatura de su unidad. A partir de entonces, cada una actúa como una unidad independiente y se la considera como tal.

Quistes de esporas: Tu oponente resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques a distancia que tengan como blanco a un Asesino Aullante con quistes de esporas. Esto no es acumulativo con el penalizador de la habilidad Cobertura de esporas (pág. 47).

Aterrador: Tu oponente suma 1 a los chequeos de moral de sus unidades a 8” o menos de uno o más Asesinos Aullantes.



ESPALDA ESPINADA

6 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
7”	4+	4+	6	7	8	4	6	3+

Composición: 1 Espalda Espinada.
Miniaturas adicionales: Hasta 1 Espalda Espinada adicional **(+6 P.P.)**, o hasta 2 Espaldas Espinadas adicionales **(+12 P.P.)**.
Equipo: Un par de Garras Afiladas Monstruosas, dos Devoradores con Sanguijuelas Cerebrales y Púas Quitinosas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Devorador con Sanguijuelas Cerebrales	18”	Asalto 6	6	0	1
Dardos Dorsales	6”	Asalto 4	5	0	1
Esta arma puede disparar estando a 1” o menos de una unidad enemiga y puede hacer blanco a unidades enemigas a 1” o menos de unidades amigas.					
Garras Afiladas Monstruosas	Combate	Combate	Port.	-3	3
Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de un par de estas armas puede hacer 1 ataque adicional.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, CARNIFEX, ESPALDA ESPINADA



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar su **Garras Afiladas Monstruosas** por un **Cañón Estrangulador**.
- Cualquier miniatura puede cambiar los dos **Devoradore**s **con Sanguijuelas Cerebrales** por dos **Escupemuertes** **con Gusanos Ácidos**.
- Cualquier miniatura puede tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.
- Cualquier miniatura puede tener **Sentidos Agudizados**, **Dardos Dorsales** y/o un **Cola Guadaña**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Ariete espinado: Tira 1D6 cuando un Espalda Espinada termine su movimiento de carga; con un 4+, una unidad enemiga a 1” o menos sufre una herida mortal. Las unidades de **INFANTERÍA** en su lugar sufren 1D3 heridas mortales en vez de 1. Además, suma 1 a todas las tiradas para impactar en la fase de combate de un Espalda Espinada si ha cargado durante ese mismo turno.

Progenie monstruosa: Al desplegar esta unidad por primera vez sobre el campo de batalla, todas sus miniaturas deben situarse a 6” o menos de al menos otra miniatura de su unidad. A partir de entonces, cada una actúa como una unidad independiente y se la considera como tal.

Púas quitinosas: Al final de la fase de combate, tira 1D6 por cada unidad enemiga a 1” o menos de alguna miniatura con púas quitinosas; con un 6, la unidad sufre 1 herida mortal.

Sentidos Agudizados: Esta habilidad da HP 3+.

Cazador despiadado: Las unidades de **INFANTERÍA** enemigas nunca se benefician de cobertura en las tiradas de salvación contra los ataques de un Espalda Espinada.



MAWLOC



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
9"	4+	-	6	6	7-12	7	7	3+
7"	5+	-	5	6	4-6	7	7	3+
5"	6+	-	4	6	1-3	7	7	3+

Equipo: Fauces Distensibles, Cola con Pinza Prensil y tres pares de Garras Afiladas

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Fauces Distensibles	Combate	Combate	Port.	-3	1D6
Siempre que el lucha debe hacer un sólo de sus ataques con esta arma.					
Cola con Pinza Prensil	Combate	Combate	Port.	0	1D3
Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Esto es adicional a los otros ataques del portador.					
Garras Afiladas	Combate	Combate	Port.	0	1
Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de un par de Garras Afiladas puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, MAWLOC



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar su **Cola con Pinza Prensil** por una **Cola Bioestática** o una **Púa Tóxica**.
- Esta miniatura puede tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24" o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Terror de las profundidades: Durante el despliegue, esta unidad puede permanecer bajo tierra en lugar de desplegarse en el campo de batalla. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento, despliégalo en cualquier punto de la mesa a más de 1" de toda miniatura enemiga y a más de 6" de cualquier otro Mawloc que despliegue de ese modo ese turno. A continuación tira 1D6 por cada unidad enemiga a 2" o menos de él; con un 1 la unidad sale indemne, con 2 o 3 sufre 1 herida mortal, con 4 o 5 sufre 1D3 heridas mortales y con 6 sufre 3 heridas mortales. El Mawloc no puede cargar este turno.

Enterrarse: Al inicio de cualquiera de tus fases de movimiento, cualquier Mawloc que no tenga unidades enemigas a 1" o menos puede enterrarse. Si lo hace, retíralo del campo de batalla; puede volver como explica la habilidad Terror de las profundidades. No puede enterrarse y volver en el mismo turno. Si un Mawloc está enterrado al acabar la batalla, se considera eliminado.

Espasmos agónicos: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira un 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6, se retuerce entre espasmos de agonía y cada unidad a 3" o menos sufre 1D3 heridas mortales.



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
9”	3+	4+	7	6	7-12	6	7	3+
7”	4+	5+	7	6	4-6	6	7	3+
5”	5+	6+	7	6	1-3	6	7	3+

Equipo: Pulsación Bioeléctrica, tres pares de Grandes Garras Afiladas y Púa Tóxica.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pulsación Bioeléctrica	12”	Asalto 6	5	0	1
Grandes Garras Afiladas	Combate	Combate	Port.	-3	1D6
Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de Grandes Garras Afiladas puede hacer 1 ataque adicional con esta arma cada vez que lucha.					
Púa Tóxica	Combate	Combate	1	0	1D3
*Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Esto es adicional a los otros ataques del portador. Esta arma siempre hiere con un 2+ a menos que su blanco sea un **VEHÍCULO**.*					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, TRIGÓN



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar su **Púa Tóxica** por una **Cola Bioestática** o una **Cola con Pinza Prensil**.
- Esta miniatura puede tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Espasmos agónicos: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira un 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6, se retuerce entre espasmos de agonía y cada unidad a 3” o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Asalto subterráneo: Durante el despliegue, esta unidad puede permanecer bajo tierra en lugar de desplegarse en el campo de batalla. Si lo hace, una unidad de Tropas <**FLOTA ENJAMBRE**> puede aguardar en su túnel. El Trigón puede abrirse paso excavando hacia el campo de batalla al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégalo a más de 9” de toda miniatura enemiga. Si había una unidad en su túnel, despliégala íntegramente al mismo tiempo a 3” o menos del Trigón y a más de 9” de toda miniatura enemiga. Las miniaturas que no se puedan desplegar de ese modo son destruidas.

TRIGÓN PRIME

10 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
9”	3+	4+	7	6	7-12	6	9	3+
7”	4+	5+	7	6	4-6	6	9	3+
5”	5+	6+	7	6	1-3	6	9	3+

Equipo: Pulsación Bioeléctrica con Púas de Contención, Cola Bioestática y tres pares de Grandes Garras Afiladas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Pulsación Bio. con Púas de Contención	12”	Asalto 12	5	0	1
Cola Bioestática	Combate	Combate	Port.	-1	1
Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Esto es adicional a los otros ataques del portador. Si una unidad enemiga sufre una herida no salvada con esta arma, el oponente debe restar 1 a sus tiradas para impactar con esa unidad hasta el fin del turno.					
Grs. Garras Afiladas	Combate	Combate	Port.	-3	1D6
Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma. Si el portador tiene más de un par de estas armas, puede hacer 1 ataque adicional con ella.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, PERSONAJE, SINAPSIS, TRIGÓN PRIME



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar su **Cola Bioestática** por una **Cola con Pinza Prensil** o una **Púa Tóxica**.
- Esta miniatura puede tener **Glándulas de Toxinas** y/o **Glándulas de Adrenalina**.

HABILIDADES

Sombra en la Disformidad: Los **PSÍQUICOS** enemigos a 18” o menos de alguna unidad con esta habilidad restan 1 a todos sus chequeos psíquicos. No afecta a **PSÍQUICOS TIRÁNIDOS**.

Sinapsis: Las unidades **<FLOTA ENJAMBRE>** superan automáticamente los chequeos de moral a 12” o menos de cualquier unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** con esta habilidad.

Espasmos agónicos: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira un 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6, se retuerce entre espasmos de agonía, y cada unidad a 3” o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Asalto subterráneo: Durante el despliegue, esta unidad puede permanecer bajo tierra en lugar de desplegarse en el campo de batalla. Si lo hace, una unidad de Tropas **<FLOTA ENJAMBRE>** puede aguardar en su túnel. El Trigón Prime puede abrirse paso excavando hacia el campo de batalla al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégalo a más de 9” de toda miniatura enemiga. Si había una unidad en su túnel, despliégala íntegramente al mismo tiempo a 3” o menos del Trigón Prime y a más de 9” de toda miniatura enemiga. Las miniaturas que no se puedan desplegar de ese modo son destruidas.




TIRANOCITO

8 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
6"	5+	5+	5	6	7-12	1D6	7	4+
4"	5+	5+	4	6	4-6	1D3	7	4+
2"	5+	5+	3	6	1-3	1	7	4+

Equipo: Cinco Escupemuertes.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Escupemuerte	24"	Asalto 3	5	-1	1

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, VOLAR, TIRANOCITO



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar todos sus **Escupemuertes** por cinco **Cañones Enredadera** o cinco **Cañones Venenosos**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** con esta habilidad que no esté a 24" o menos de una unidad **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Organismo invasor: Durante el despliegue, esta miniatura puede permanecer en la nave colmena en lugar de desplegarla sobre el campo de batalla. La nave colmena puede lanzarla al final de cualquiera de tus fases de movimiento, despliégala en cualquier punto de la mesa a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Cualquier miniatura alojada dentro del Tiranocito debe abandonarlo de inmediato, del mismo modo que una unidad que desembarca de un **TRANSPORTE**, con la salvedad de que debe desplegar a más de 9" de toda miniatura enemiga. Cualquier miniatura que no pueda desplegar de ese modo es eliminada.

Espora de transporte: Cuando se queda un Tiranocito en su nave colmena, puede alojar en él una unidad de **INFANTERÍA <FLOTA ENJAMBRE>** amiga de hasta 20 miniaturas o un **MONSTRUO <FLOTA ENJAMBRE>** con un atributo de Heridas de 14 o menos (no puede ser otro Tiranocito ni un Esporoquiste).

Espasmos agónicos: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6, se retuerce entre espasmos de agonía, y cada unidad a 3" o menos sufre 1D3 heridas mortales.



HARPÍA

9 PODER

M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
30”	4+	4+	6	6	7-12	3	9	4+
20”	4+	5+	6	6	4-6	3	9	4+
10”	5+	5+	6	6	1-3	3	9	4+

Equipo: Dos Cañones Estranguladores y Alas Afiladas. También puede disparar Andanada de Espinas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Andanada de Espinas	24”	Asalto 4	5	-1	1
Cañón Estrangulador	36”	Asalto 1D6	7	-1	2
Puedes sumar 1 a las tiradas para impactar de esta arma al atacar a unidades con 10 miniaturas o más.					
Alas Afiladas	Combate	Combate	Port.	-2	1D3
Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de esta arma.					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, VOLAR, HARPÍA



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar los dos **Cañones Estranguladores** por un dos **Cañones Venenosos Pesados**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Espasmos agónicos: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira un 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6, se retuerce entre espasmos de agonía, y cada unidad a 3” o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Chillido sónico: Cuando una Harpía carga con éxito, hasta el final de turno las unidades enemigas a 1” o menos no pueden luchar hasta que lo hayan hecho todas las demás unidades.

Quistes de Minas Espora: La Harpía puede lanzar Minas Espora al volar sobre unidades enemigas en su fase de movimiento. Para ello, una vez que haya movido, elige una unidad enemiga a la que haya sobrevolado y tira 1D6 por cada miniatura de dicha unidad (hasta un máximo de 3 dados); por cada 4+ una mina impacta con el blanco y explota. Tira 1D6 para determinar el daño que inflige; con un 1 no inflige daño, de 2 a 5 inflige 1 herida mortal y con un 6 inflige 1D3 heridas mortales.

Cada vez que una Mina Espora falle el blanco, sitúa una sola miniatura de Mina Espora en cualquier punto a 6” o menos del blanco y a más de 3” de toda miniatura enemiga (si la Mina Espora no puede ser situada de este modo, resulta destruida). A partir de entonces, sigue las mismas reglas que cualquier Mina Espora (pág. 51 o consulta su carta) que sea parte de tu ejército, pero no puede moverse ni cargar durante el turno en que ha sido situada.



M	HA	HP	F	R	H	A	Ld	Sv
30”	4+	4+	6	6	7-12	3	9	4+
20”	4+	5+	6	6	4-6	3	9	4+
10”	5+	5+	6	6	1-3	3	9	4+

Equipo: Cañón Salivar, Tentáclidos, Alas Afiladas y Espolón. También puede disparar Andanada de Espinas.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Cañón Salivar	8”	Asalto 1D6	6	-1	1
Esta arma impacta en el blanco automáticamente.					
Andanada de Espinas	24”	Asalto 4	5	-1	1
Tentáclidos	36”	Asalto 4	5	0	1
Habilidades del arma en el reverso de la carta (1)					
Alas Afiladas	Combate	Combate	Port.	-2	1D3
Puedes repetir las tiradas de 1 para herir con esta arma.					
Espolón	Combate	Combate	8	-3	1D3
Habilidades del arma en el reverso de la carta (2)					

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, VOLAR, AERÓVORO



HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad **<FLOTA ENJAMBRE>** con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS <FLOTA ENJAMBRE>** amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana y resta 2 a la tirada de carga si lo hace contra alguien que no sea la unidad enemiga visible más cercana.

Espasmos agónicos: Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira un 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6, se retuerce entre espasmos de agonía, y cada unidad a 3” o menos sufre 1D3 heridas mortales.

*(1)Tentáclidos: Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas con esta arma contra unidades que puedan **VOLAR**. Además, si obtienes un 4+ para herir con esta arma y el blanco es un **VEHÍCULO**, este sufre 1 herida mortal adicional al daño normal, pero con un 6+ para herir, en su lugar sufrirá 1D3 heridas mortales adicionales.*

(2) Espolón: Cada vez que el portador lucha puede hacer uno (y sólo uno) de sus ataques con esta arma. Esto es adicional a los otros ataques del portador.



ESPOROQUISTE



M	HA	HP	F	R	H	A	LD	SV
-	5+	5+	5	6	7-12	1D6	7	4+
-	5+	5+	4	6	4-6	1D3	7	4+
-	5+	5+	3	6	1-3	1	7	4+

Equipo: Nodo de Esporas y cinco Escupemuertes.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D
Escupemuerte	24”	Asalto 3	5	-1	1
Nodo de Esporas	9”	Pesada 1	-	-	-

Ver Nodo de Esporas, en el reverso.

CLAVES DE FACCIÓN

TIRÁNIDOS, <FLOTA ENJAMBRE>

CLAVES

MONSTRUO, ESPOROQUISTE



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar todos sus **Escupemuertes** por cinco **Cañones Enredadera** o cinco **Cañones Venenosos**.

HABILIDADES

Conducta instintiva: Una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> con esta habilidad que no esté a 24” o menos de una unidad **SINAPSIS** <**FLOTA ENJAMBRE**> amiga resta 1 a sus tiradas para impactar disparando contra todo blanco que no sea la unidad enemiga visible más cercana..

Organismo de bombardeo: Durante el despliegue, puedes reservarlo en vez de desplegarlo. Al final de cualquiera de tus fases de movimiento, despliégalo en cualquier lugar a más de 9” de toda miniatura enemiga.

Biofortaleza: Puede disparar aunque haya enemigos a 1” o menos de él.

Resonador psíquico: Tendrá la clave **SINAPSIS** y la habilidad Sinapsis mientras esté a 12” o menos de una unidad <**FLOTA ENJAMBRE**> **SINAPSIS** amiga.

Engendrar Minas Espora: Al final de tu fase de movimiento, podrá engendrar Minas Espora. Si lo hace, añade una nueva unidad de 3 Minas Espora a tu ejército; despliégala de modo que quede por completo a 6” o menos del Esporoquiste y a más de 1” de toda miniatura enemiga.

Nodo de Esporas: Esta arma no puede ser usada en disparo defensivo. Cada vez que el Nodo de Esporas impacta en el blanco, tira 1D6 para determinar cuánto daño le inflige; con un 1 las minas no infligen daño, de 2 a 5 infligen 1D3 heridas mortales y con un 6 infligen 1D6 heridas mortales.

Cada vez que esta arma falle el blanco, sitúa una sola miniatura de Espora Mucolítica o una unidad de hasta 3 Minas Espora en cualquier punto a 6” o menos del blanco y a más de 3” de toda miniatura enemiga (si las miniaturas no pueden ser situadas de este modo, resultan destruidas). A partir de entonces, sigue las mismas reglas que cualquier Espora Mucolítica o Mina Espora que sean parte de tu ejército, pero no pueden mover ni cargar durante el turno en que han sido situadas.

Espasmos agónicos: Si sus heridas se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarlo de la mesa; con 6, cada unidad dentro de 3” sufre 1D3 heridas mortales.

Inmóvil: Un Esporoquiste no se puede mover por ningún motivo.